

**EI COPYLEFT Y LAS LICENCIAS CREATIVE COMMONS
EN LA INDUSTRIA EDITORIAL**

LIC. ÁNGELA MARÍA CARDONA RIVAS

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA
ESCUELA INTERAMERICANA DE BIBLIOTECOLOGÍA
EDITORIAL UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA
MEDELLÍN, JUNIO DE 2010**

**EI COPYLEFT Y LAS LICENCIAS CREATIVE COMMONS
EN LA INDUSTRIA EDITORIAL**

ÁNGELA MARÍA CARDONA RIVAS

PROYECTO DE MONOGRAFÍA

ASESOR ACADÉMICO

DOCTOR

SELNICH VIVAS HURTADO

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

ESCUELA INTERAMERICANA DE BIBLIOTECOLOGÍA

EDITORIAL UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

MEDELLÍN, JUNIO DE 2010

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	5
1. INTRODUCCIÓN	8
2. MATERIAL Y MÉTODO	10
3. RESULTADOS	11
3.1 ¿QUES ES EL <i>COPYLEFT</i> ?	11
3.1.1 TIPOS DE LICENCIAS <i>COPYLEFT</i>	15
3.1.2. PANORAMA HISTÓRICO DEL <i>COPYLEFT</i>	17
3.2 EL <i>COPYLEFT</i> EN LA INDUSTRIA EDITORIAL	23
3.2.1 LICENCIAS CREATIVE COMMONS	26
3.2.2 TIPOS DE LICENCIAS CREATIVE COMMONS	27
3.2.3 CREATIVE COMMONS COLOMBIA	30
3.3 PROYECTOS EDITORIALES <i>COPYLEFT</i>	34
4. DISCUSIÓN	38
4.1 LA EDICIÓN Y EL EDITOR EN EL MUNDO DIGITAL	38
4.2 LA FUNCIÓN-AUTOR EN EL MUNDO DIGITAL	42
4.3 EL AUTOR COLECTIVO	45
5. BIBLIOGRAFÍA	51
6. HEMEROGRAFÍA	52
7. CIBERGRAFÍA	53
8. ANEXOS	55

LISTA DE TABLAS

Tabla 1.0 Tipos de licencias <i>copyleft</i>	16
Tabla 1.1 Condiciones para generar las licencias	28
Tabla 1.2 Tipos de licencia <i>creative commons</i>	29
Tabla 1.3 Formas de expresión de las licencias <i>creative commons</i>	39
Tabla 1.4 Proyectos colombiano adscritos a Creative Common Colombia	32
Tabla 1.5 Proyectos editoriales <i>copyleft</i>	36

RESUMEN

La presente monografía describe el surgimiento, divulgación y aplicación, a través de las licencias Creative Commons, del concepto jurídico del *copyleft* dentro de las industrias culturales en general y en la industria editorial en particular. Así mismo analiza las posibilidades que ofrecen al campo de la edición dentro del contexto de la digitalización y la cultura libre.

PALABRAS CLAVE

Copyleft; licencias Creative Commons; editoriales independientes.

ABSTRACT

The purpose of this monograph is to describe the emergence, promulgation and application of the concept of *copyleft*, as well as the implications of its legal application through the creative commons license. The cultural context has been analyzed generally, while the editorial industry has been explored in more detail. This paper has also interpreted the possibilities offered to the editorial field within a context of digitization, and cultural freedom.

Debería haber un gran almacén de arte en el mundo al que el artista pudiera llevar sus obras y desde el cual el mundo pudiera tomar lo que necesitara.

(Ludwig van Beethoven, 2010)

1. INTRODUCCIÓN

El libro ha generado en su trasegar histórico múltiples relaciones con los lectores y la sociedad. El formato de la era de la imprenta se obstina en permanecer a pesar de que hace ya más de una década fue decretada la muerte del libro a nombre de los nuevos soportes de la información y sus potencialidades de uso. La desaparición del libro en formato papel no es fácil de comprender pues el predominio de un soporte comunicativo sobre otro implica tanto la fantasía facilista, que elude la complejidad socio-cognitiva de la cuestión, como los diversos factores que se derivan de este fenómeno y que exigen de nosotros, en el presente, al igual que en otros campos de acción humana, nuevas formas de comportamiento y posturas éticas y estéticas en concordancia con las transformaciones sociales.

El desarrollo de las tecnologías ha modificado históricamente la producción de contenidos y el acceso a la cultura y ha complejizado las interrelaciones de las artes y las ciencias. La sobrevivencia del libro y, con ello, de la industria editorial, en el marco general de los tratados bilaterales y multilaterales de comercio, producto de una economía globalizada, es un asunto que genera divergencias en el ámbito de la cultura y la economía mundiales y determina, en gran medida, el actual panorama de las industrias culturales. La contundencia de este fenómeno exige espacios para el estudio y la reflexión que es propio considerar a la luz de los procesos inherentes al ciclo editorial, su lugar histórico y las relaciones que aquel ha determinado en la circulación de los bienes culturales.

El predominio de las industriales culturales y las legislaciones específicas en torno a ellas hacen parte del panorama de la globalización y exigen nuevas formas de divulgación de sus productos así como generan otras lógicas de apropiación. Estudiar el panorama de la cultura y el conocimiento desde las posibilidades que ofrece la tecnología digital permite tomar, por ejemplo, posturas para ejecutar tareas editoriales en concordancia con las prácticas de consumo cultural. La circulación digital de los bienes intelectuales y culturales funda relaciones editoriales hasta entonces desconocidas u olvidadas.

Justamente de tales relaciones se ocupan el movimiento *Copyleft* y los proyectos colectivos enfocados a la promoción y difusión de contenidos libres, tipo *Creative Commons*.

El presente proyecto pretende mostrar el impacto que genera el movimiento *Copyleft*, el uso de licencias *Creative commons* y en general los movimientos de contracultura en la industria editorial. Así mismo, observar las transformaciones que surgen de estos fenómenos en las dinámicas tradicionales del ciclo editorial como lo son la divulgación y la publicación de contenidos y la relación editor-autor-lector. Es también su propósito observar la contundencia de este fenómeno en el ámbito local y el impacto que la existencia de *Creative Commons Colombia* puede generar al respecto. En el país han aparecido y se han mantenido algunos proyectos culturales adscritos al *copyleft*, sobre todo en el campo de la música, el audiovisual y el software. En el ámbito editorial el fenómeno todavía es incipiente y aunque no son muchos los ejemplos, si se han dado tentativas de generación de proyectos editoriales alternativos con uso de licencias *creative commons*.

2. MATERIAL Y MÉTODO

Esta monografía es el resultado de la revisión biblio- cibergráfica sobre el concepto jurídico *copyleft* y las licencias *creative commons* aplicadas a la industria editorial. La revisión incluye aspectos teóricos del fenómeno, para lo cual se abordaron materiales impresos y digitales de autores que se han ocupado de temas como: La historia del libro y del concepto de autor; el *copyright*, la cultura libre y las “nuevas formas regulativas de internet” (Vercelli, 2004: 8). Los términos se usarán en mayúscula cuando se refieren a la Fundación Copyleft o a la Organización Creative Commons y en cursiva minúscula cuando se refieren a las licencias o al concepto.

Dada la naturaleza del fenómeno a estudiar, es decir, su relación inherente a la plataforma comunicativa que constituye internet, parte de la información analizada proviene de páginas web de proyectos editoriales alternativos que hacen uso de licencias *creative commons*. Para comprender sus políticas y dinámicas de producción se analizaron, a través de una ficha de observación que pretendió identificar distintos aspectos de sus propuestas, las páginas web en español de doce proyectos ejecutados desde Argentina, España e Italia. Durante el proceso de exploración de éstas páginas nacieron o persistieron dudas que se intentaron aclarar estableciendo contacto vía e-mail con sus líderes y que no en todos los casos obtuvieron respuesta. Así mismo se estableció contacto con líderes de Creative Commons Colombia y se realizaron entrevistas a editores de enfoque tradicional, a editores y líderes de proyectos culturales cuyas dinámicas de trabajo entran en el modelo de producción del Copyleft, y a autores y creadores con el fin de conocer desde sus experiencias particulares su opinión sobre distintos aspectos del tema investigado. La información obtenida con éstos recursos se incorporó al marco general de la monografía como argumentación teórica y cuando se cita se da los créditos al entrevistado. La búsqueda de documentos electrónicos se realizó en los motores de búsqueda GOOGLE, JAMENDO y el buscador de CREATIVE COMMONS, en los idiomas español e inglés.

3. RESULTADOS

3.1 ¿Qué es el Copyleft?

El manual de uso del Copyleft, publicado bajo licencia *creative commons* por Traficantes de Sueños¹, define el concepto de *copyleft* en los siguientes términos:

en el ámbito de la edición, y en general en todo lo que se refiere a los «bienes culturales» (obras gráficas, musicales, vídeo), se entiende que una obra es *copyleft* si cumple el requisito mínimo de que se permite su difusión y distribución no comercial. Esto implica la libertad de copia, su digitalización y distribución gratuita en Internet. Evidentemente, este *copyleft* «de mínimos» puede ser ampliado con permisos para la generación de obras derivadas a partir del original (como por ejemplo una adaptación cinematográfica, una traducción, una obra nueva sobre fragmentos de la primera, etc.), o bien con permisos para realizar ediciones comerciales por parte de terceros, o incluso todo esto a la vez y siempre sin tener que volver a consultar a los titulares de los derechos.

(Rodríguez, 2006: 60)

De acuerdo con lo anterior, *copyleft* es un grupo de licencias no restrictivas, es decir, que ceden a los usuarios finales de las obras algunos derechos que en el *copyright* son exclusivos de los autores y/o editores, con el propósito de potenciar y proteger la producción de bienes culturales. El primero de estos derechos que cede el autor es el de difusión y distribución no comercial de su obra. Aunque no es la única, internet constituye la plataforma más apropiada para la circulación de estos bienes culturales con licencias *copyleft*, debido a los bajos costos que representa tanto para el autor como para los usuarios gracias a la digitalización de contenidos. Esto significa que el usuario 1) puede acceder a un determinado producto cultural (musical, audiovisual, literario, etc) 2) lo puede copiar y 3) lo puede compartir; todo, sin incurrir en ningún delito, ya que precisamente el *copyleft* es un tipo de protección jurídica que ha liberado parte de los derechos que por la creación de una obra se le atribuyen al autor y/o editor, y los ha liberado para el usuario. “El objetivo principal de esta

¹ Traficantes de Sueños (www.traficantes.net) es un amplio proyecto cultural que funciona en el centro de Madrid. incluye una librería asociativa, una editorial y un punto que coopera con redes de distribución alternativa.

licencia es impedir que el material que se acoge a ella pueda quedar jurídicamente sujeto a derechos de autor (*copyright*)". (Fundación Copyleft, 2009).

Las jurisdicciones vigentes en la mayoría de países occidentales, otorgan al autor la libertad de elegir el modelo de distribución y apropiación de sus obras. Es a esta condición a la que apela el *copyleft* permitiendo que los creadores hagan uso de cuatro libertades básicas sobre sus obras, que son: 1) de copia y distribución no comerciales, 2) de distribución comercial, 3) de modificación y de obra derivada, o incluso 4) la declaración de la obra como de dominio público. Los autores, entonces, pueden a partir de la condición mínima imprescindible para considerar un bien cultural como *copyleft* —difusión y distribución no comercial— ampliar las libertades que conceden a los usuarios para además distribuirlo comercialmente, modificarlo parcialmente, transformarlo en su totalidad, hacer una obra derivada o hasta dejarlo, en última instancia, libre de derechos, es decir, como una obra de dominio público.

Vale recordar que dentro del *copyright* una obra es de dominio público cuando su autor ha cumplido 80 años de muerto². Un caso muy famoso es el de *Mickey Mouse* en Estados Unidos de América, país con una de las legislaciones más simpatizantes del *copyright*, y donde a partir del acta denominada *Copyright Term Extension Act (CTEA)* de 1998 ampliaron los plazos de protección de propiedad intelectual 20 años más; esta acta es también llamada irónicamente como la *Mickey Mouse Protection Act*, pues el famoso ratón es uno de los productos *copyright* más protegidos y disputados de la industria del entretenimiento. Los industriales de Walt Disney no han escatimado recursos a la hora de luchar por conservar sus derechos e impedir que sea de dominio público. Mickey Mouse pasó de ser una creación artística a ser un producto, luego una marca y en la actualidad es una *empresa* que produce millones de dólares en ganancias y en impuestos.

² Esta norma varía según la legislación de algunos países: aunque por un lado, se ha intentado reducir este tiempo a entre 30 y 50 años, por otro lado, los grandes emporios de la industria tecno-cultural intentan ampliarlo.

El uso público al que está sujeta una obra *copyleft* genera no sólo unas formas de apropiación distintas, sino que permite la creación de nuevas obras gracias a la diversas formas de citar directa o indirectamente los bienes culturales. La libre apropiación de elementos culturales es posible gracias a las características simbólicas y técnicas de los diferentes medios de comunicación y además es indispensable para la gestación de otras creaciones que mantengan vivos los procesos y la producción cultural (Benjamin: 1967). La realización de obras derivadas es a veces considerada una corrupción de la obra de arte *original*; desde otra perspectiva es la oportunidad de que el pensamiento, que es un bien común y producto de la humanidad en general, se exprese desde distintas plataformas. Hoy es frecuente, por ejemplo, recibir por correo electrónico interpretaciones en versión 3-D de famosas obras del arte pictórico para cuya elaboración no se tuvo en cuenta la opinión ni el permiso de sus autores —ni de los herederos de sus derechos patrimoniales— muertos quizá hace cientos de años. Si hacer que del *Guernica* entren y salgan las famosas figuras cubistas de Picasso, que se desplacen, es algo que ofende o vulnera la propiedad o autoría del pintor, no parece importar ni al realizador de la versión 3-D que casi siempre es anónimo, o va tornándose en los avatares de la circulación por la web, ni a los consumidores-difusores de la nueva obra.

De otro lado, contrario a lo que podría creerse, en cuanto a la remuneración de los autores se refiere, la Fundación Copyleft considera que las licencias *copyleft* “permitiendo un mayor control de los creadores sobre sus obras, investigaciones y proyectos y una remuneración compensatoria más razonable por su trabajo, también permiten a los usuarios finales un mejor acceso y disfrute de los bienes bajo este tipo de licencias no restrictivas”. (Fundación Copyleft: 2009). Es decir, las licencias permiten una difusión y un uso más amplio de las obras, lo que no va en detrimento de los ingresos del autor o del control que éste pueda ejercer sobre su obra, sino que funda un ciclo de producción alternativo. Esto es, ingresos por conferencias, talleres, cátedras y toda clase de eventos que son posibles gracias a la amplia difusión de la obra en internet. En todo caso es bueno señalar que el *copyleft* es resultado de la emergencia de lo que Ariel Vercelli ha denominado, en su libro *La conquista silenciosa del ciberespacio (2004)*, como un nuevo arte en internet

que “articulando diferentes reguladores, crea y diseña el ciberespacio al mismo tiempo que lo regula” (Vercelli, 2004: 8). Para decirlo de otra forma, las licencias *copyleft* le permiten al autor tener un control sobre su obra sin intermediarios, si así lo desea, a la vez que le permiten regular los usos de su obra, que en todo caso, dadas las condiciones tecnológicas actuales, se ven constantemente vulnerados ya que la versión digital de una obra puede circular en internet y estar sometida a los usos que el público estime sin que el autor lo haya permitido, como bien lo ha demostrado el mega-proyecto de digitalización de libros de *Google Books*. Ante el panorama de la digitalización de contenidos, permitir que su obra circule en internet es para el autor conceder de antemano un permiso para algo que lo más seguro es que ocurra con o sin este permiso.

Esta nueva era de la reproducción de las obras de arte, la era digital, ha transformado en lo fundamental las relaciones de propiedad institucionalizadas durante los últimos siglos. Vercelli analiza ampliamente tales transformaciones del acceso a los bienes culturales en el ciberespacio, un territorio más allá de las fronteras de los Estados nacionales.

Este arte regulativo, a diferencia de la reactiva regulación jurídica, se apoya en estrategias proactivas, abiertas y transparentes, que son producidas en laboratorios con el objeto de gobernar la tensión entre el diseño de nuevos entornos digitales y los (re)diseños que logran los usuarios productores finales gracias a la arquitectura simétrica de internet” (Vercelli, 2004: 8).

Es la conciencia sobre éstos fenómenos, el conocimiento del panorama de la circulación de contenidos en la era digital lo que ha llevado a autores, mediadores y gestores culturales a participar en la creación de proyectos adscritos a lo que parece configurarse como un nuevo modelo de producción de bienes, productos y servicios. Lo digital se impone sobre lo analógico y crea, para decirlo en términos casi jurídicos, un territorio virtual: el ciberespacio, que exige, a la vez que genera, el cambio del paradigma legal, pues las formas jurídicas clásicas se tornan insuficientes para regular las prácticas sociales y culturales en internet.

3.1.1 TIPOS DE LICENCIAS *COPYLEFT*

Desde las distintas artes y campos del conocimiento se generan necesidades diversas que tienen que ver con todo el proceso de producción de los bienes culturales. Cada uno de estos campos se ve en la tarea de reflexionar e incorporar a sus clásicos modelos de producción los recursos que ofrece la tecnología actual. El modo de producir, el soporte, la circulación, la creación y fidelización de públicos varían para las distintas artes y es preciso crear licencias que se adapten a las necesidades específicas de los diversos bienes culturales. Para ello la Fundación Copyleft ofrece distintos tipos de licencias y mantiene el ánimo de retroalimentación con todos los agentes de la cadena de valor de las artes, la cultura y las ciencias para el rediseño y la adaptación que exigen los nuevos modelos de producción, circulación y consumo de contenidos culturales.

Abajo se aprecia el logo de la Fundación Copyleft que sirve para dar soporte, en los sitios de internet, a los proyectos afiliados así como para enlazar a la página de la fundación



Para ilustrar al lector de este trabajo sobre los tipos de licencias *copyleft*, se presenta a continuación la tabla 1.0, que detalla sus definiciones y usos.

Tabla 1.0 Tipos de licencias *copyleft*.

LICENCIAS COPYLEFT	DEFINICIÓN	USOS
GPL	La GPL (<i>General Public License</i> o licencia pública general) es una licencia creada por la Free Software Foundation a mediados de la década de 1980.	Se usa principalmente para proteger la libre distribución, modificación y uso de software.
CREATIVE COMMONS	Es una organización sin ánimo de lucro que ofrece un sistema flexible de licencias copyleft para el trabajo creativo. En la actualidad cuenta con seis licencias que se han traducido y adaptado a la legislación de aproximadamente 30 países.	Se usa para el trabajo creativo en distintos ámbitos. Es el más idóneo para la producción editorial.
COLORIURIS	Sistema mixto de autogestión y cesión de derechos de autor en línea a partir del modelo continental, y con respeto al Convenio de Berna, los Tratados Internet de la O.M.P.I. de 1996 y la normativa de U.E. con efectos legales diferentes países, sobre todo del área latinoamericana.	Está destinado a los creadores de contenidos —literarios, musicales, audiovisuales y fotográficos— que utilizan el <i>world wide web</i> para su difusión, publicación y/o puesta a disposición que quieran ceder los derechos patrimoniales de sus creaciones dentro y fuera de la red.
LICENCIA AIRE INCONDICIONAL	Creada por el abogado Abel Garriga especialmente para la exposición "Aire Incondicional", en el Centro de Arte Shedhalle (Zürich) y aplicada a una serie de contenidos dentro de la exposición así como a otros generados durante el tour de presentaciones en Suiza. Dirigida a la comunidad hispanohablante inicialmente establecida en español y dentro del marco legal de España.	Se usa para diversos contenidos de las artes audiovisuales.
LICENCIA ARTE LIBRE	Diseñada para promover y proteger diversas prácticas artísticas.	Diversas prácticas artísticas.

Fuente: <http://www.fundacioncopyleft.org/>

3.1.2 PANORAMA HISTÓRICO DEL COPYLEFT

El *copyleft* es, entonces, un término asociado a un cuerpo de licencias libres. El concepto, que surge del ámbito de la informática, ha cobrado en las últimas décadas una fuerza semántica irreversible que lo vincula con los movimientos de contracultura en franca lucha contra el *copyright* en cabeza de la industria tecno-cultural. El *copyleft*, excede los límites de la informática y se instala como estandarte de movimientos culturales y políticos a favor del *procomún*³ (commons).

En el ámbito de la programación de software ya se empleaba el término *copyleft*. Y se utilizaba jurídicamente para licenciar software libre, es decir, para autorizar la copia, la modificación y la distribución de ese programa sin permiso. Lo que a su vez implicaba que las distribuciones modificadas o no del mismo programa debían seguir siendo *copyleft*. Con esto se garantizaba entonces que un programa de software libre estuviera exento de apropiación por terceros en acuerdo a la legalidad.

El término *copyleft* juega con la oposición semántica evidente que representa al *copyright* y comenzó a usarse en la década de 1970 para luego convertirse en un concepto medular del movimiento de software libre, Free Software Foundation (FSF) liderado por Richard Stallman y materializado en 1984 en la *General Public License (GPL)*, *Licencia Pública General* de su proyecto GNU («ñu»; estas siglas corresponden a *Gnu is Not Unix*). Comporta en el idioma inglés una riqueza polisémica quizá intraducible al español. Además de la evidente ironía right-left (derecha-izquierda) introduce una asociación de *left* con el significado del participio del verbo *to leave* en inglés, es decir, lo que se *deja* a disposición de otros usuarios. El uso *copyleft* ya resulta emblemático y ha pasado a usarse en español de la misma manera, sin traducción.

³. El *procomún*, también llamado bien comunal, es un término que se ha rescatado en la cibercultura para denominar el territorio común que representa internet y las posibilidades de explotación colectiva, sin privilegios de propiedad individual, de que es susceptible.

En el terreno de los bienes culturales el *copyleft* se vale de la revolución tecnológica que les permite liberarse de los formatos físicos (discos, papel, piedra, lienzo y demás) y distribuirse a través de redes telemáticas alcanzando una cobertura casi ilimitada y a un costo muy bajo. Esto si tenemos en cuenta que estamos hablando de la cibercultura y de consumidores que tienen acceso a la tecnología y a sus productos; es importante aclararlo en el sentido en que intentamos no caer en posturas maniqueas que, o bien demonizan el uso de la tecnología y sus posibilidades de *reproductibilidad* (Benjamin: 1967), considerándola como factor de corrupción y destrucción de las artes, o bien la asumen como un logro humano incuestionable. Los porcentajes de la población mundial que tienen el acceso y las competencias necesarias para hacer parte de la cibercultura son aún, aunque a veces pareciera olvidarse, mínimos. La globalización potenciada por el desarrollo de la tecnología si bien adopta las características de algo inminente para la población humana, depende de la convergencia de factores sociales, políticos y económicos aún incipientes. Hablamos pues aquí de sectores de las sociedades que de una u otra forma o movidos por intereses a veces antagónicos participan de la cibercultura. Es decir, tienen, además del acceso, competencias, necesidades y prácticas asociadas al uso de la tecnología informática. En la época de la globalización coexisten diversas prácticas de consumo cultural y la revolución digital no *entra* aún los universos de muchos grupos humanos. Hay comunidades aborígenes alrededor del mundo que no han sido atravesadas por la escritura alfabética y sin participar por ejemplo de los fenómenos que hoy nos ocupan, son paradójicamente practicantes de un pensamiento multimedial, como lo señala Selnich Vivas en su artículo “Vasallos de la escritura”, el arte de muchas culturas aborígenes “no privilegia una tecnología en particular sobre las otras. No silencia otras formas de la sensibilidad y del conocimiento por capricho e imposición de una tecnología. Más bien reclama como una exigencia estética la presencia de todas las artes” (Vivas, 2009: 17). Los pueblos aborígenes pues, han practicado durante siglos y practican aun, muchas de las formas de producción y expresión del pensamiento que ingenuamente creemos son inherentes al desarrollo de la tecnología moderna occidental.

Lo multimedial, de hecho, no es el único aspecto que la revolución tecnológica comparte con el pasado y con las diversas formas de expresión del

pensamiento humano. Hay otros aspectos en los que la era de digitalización encuentra resonancias con antiguas prácticas de expresión y consumo cultural como las que estudia Roger Chartier en *Libros, lecturas y lectores en la Edad Moderna* (1993) y que tienen una marcada relación con las actuales; tienen que ver directamente con el modo en que los usuarios se relacionan con los productos culturales: cortar, pegar, plagiar, reescribir, ilustrar y transcribir son viejas prácticas en la historia de la producción del conocimiento. Las tecnologías actuales son fruto de un complejo proceso de perfeccionamiento de las ya existentes, así mismo los sistemas de pensamiento y las dinámicas de producción y apropiación del conocimiento.

Las polémicas generadas hoy por el uso de las tecnologías en los diversos campos de la acción humana se han dado en su momento durante las distintas épocas históricas en las que una tecnología irrumpe modificando las estructuras cognitivas y las prácticas sociales de los grupos humanos⁴. La imprenta, la cámara fotográfica, el cinematógrafo son, entre otras, algunas de las tecnologías que significaron en su época un escándalo y representaron la muerte para las artes que supuestamente superaban —la exclusividad de los libros manuscritos, la pintura, el teatro—. La polémica que encarna el llamado copyleft es, pues, un fenómeno antiguo: las producciones humanas supeditadas al desarrollo de la tecnología, los productos o bienes culturales expresados mediante sustratos o soportes al alcance de dichas tecnologías y los seres humanos cuyos sistemas de pensamiento están determinados por la cercanía y familiaridad que tienen con esas tecnologías. La invención de la imprenta y el predominio de la escritura como tecnología comunicativa, y con él, de nuestra *visualidad* lineal, de nuestras formas de pensar —durante los últimos siglos supeditadas a la escritura— es quizá el factor que más incide en el hecho actual de la resistencia que ciertos sectores de las sociedades encuentran en los modelos de circulación del conocimiento que no están atravesados exclusivamente por la letra, o para ser más exactos, donde la letra ya no es *fija*, inamovible, monolítica, sino mas bien, para usar un término

⁴ Uno de los casos más célebre en la historia de los medios lo constituye la crítica de Sócrates a la escritura, instrumento que ponía en peligro el poder de la palabra y el ejercicio de la memoria.

acorde, la letra es *líquida*. La música por ejemplo ha ingresado activamente en las prácticas de producción y consumo que proponen las nuevas tecnologías de un modo bastante natural, como se verá más adelante. En cambio, la letra impresa, las prácticas sociales y jurídicas vinculadas con ésta y los monopolios económicos que ha generado el predominio de esta tecnología durante los últimos cinco siglos han creado toda una estructura social que se ve vulnerada en sus distintas dimensiones por la tecnología, el ciberespacio y las nuevas formas de regulación de la sociedad en éste ámbito. Nuevos modelos de producción que aprovechan las posibilidades que ofrece la tecnología, sacuden los modelos de producción análogos de las industrias culturales tradicionales enmarcadas en el *copyright* y monopolizadas por los grandes poderes económicos.

Dentro del movimiento del *copyleft* se concibe de otra forma la relación base de la producción de conocimiento, esto es, la de creador-obra-público. Dicha relación ha sufrido transformaciones históricas y ha sido objeto de ires y venires en concordancia con los fenómenos sociales, políticos y económicos de cada época. Una de las polémicas más incisivas que se ha forjado junto a la digitalización, es la discusión sobre el plagio y la piratería. Para una lógica estructurada en los parámetros de propiedad como la del *copyright*, casi cualquier modo de apropiación de un bien cultural es un delito a la ley de propiedad intelectual. Es por ello que el *copyleft* al concebir licencias no restrictivas que permitan a los creadores ceder derechos a los usuarios-consumidores aboga porque prácticas comunes de apropiación de esos bienes culturales dejen de ser un delito y se conviertan más bien en una oportunidad de creación, de alimento y de transformación de los mismos, en pro del bien común. La piratería hoy, más que una forma de apropiación ilegal de bienes, es un movimiento de contracultura y ha dado pie al nacimiento, por ejemplo, del *Partido Pirata*, en sueco *Piratpartiet*, que fue creado en 2006 en Suecia con un claro interés por promover el respeto por el dominio público, el uso del *copyleft* y del software libre a la vez que presionar por la reforma de las leyes de propiedad intelectual e industrial, incluyendo el *copyright* y las patentes. A la fecha cuenta con miles de afiliados y en sólo tres años se constituyó como la tercera fuerza política de Suecia, con sedes en varias partes del mundo. En la

línea de los movimientos de Cultura Libre, *The Piratpartiet*, pretende liberar a los consumidores de la sofocación del *copyright* y desestigmatizar prácticas de las que se ha valido la humanidad durante siglos para mantener vivas las culturas. Como bien lo señala Roger Chartier, mucho antes de la imprenta, la forma dominante del libro manuscrito fue la del registro, “libro-zibaldone” en italiano.

Escritos en cursivas, de pequeño o mediano formato, carentes de adornos, esos libros, copiados por sus propios lectores, asocian sin orden aparente textos de naturaleza muy diversa, en prosa y en verso, devotos o técnicos, documentales o poéticos. Producidos por laicos ajenos a las instituciones tradicionales de la producción manuscrita y para quienes el gesto de la copia es una obligación previa de la lectura, esas compilaciones se caracterizan por la ausencia de toda función-autor; en efecto sólo la identidad del destinatario, que al mismo tiempo es el productor, da unidad al libro. (Chartier, 1993: 85)

Como el “libro-zibaldone” del siglo XIV, hoy funcionan en internet millones de sitios, blogs, páginas, emisoras, canales, donde sus creadores comparten producciones propias así como *collages* o antologías fruto de la selección y apropiación de contenidos que llevan a cabo estos consumidores-productores. La transformación de los usuarios-consumidores finales como agentes activos en la producción del conocimiento ha puesto en uso un concepto: el *prosumer*. Este es un consumidor-productor activo de contenidos culturales y comerciales. El término fue acuñado por Alvin Toffler en 1980, pero desde 1972 Marshall McLuhan y Barrington Nevitt en su libro *Take Today* habían pronosticado la transformación que en los consumidores podría llegar a producirse por la accesibilidad a la tecnología electrónica.

La aparición de este agente cultural, el *prosumidor*, en el ámbito digital, no es un fenómeno aislado. Son muchas las transformaciones que generan la digitalización y liberación de contenidos en internet con licencias *copyleft*. Los términos en que circulan los contenidos bajo estas licencias parecen favorecer tanto al sujeto de la producción como al sujeto de la recepción, todo a través del uso de tecnologías que diluyen o por lo menos desplazan la figura de los intermediarios que durante los últimos siglos se ha visto, desde el punto de vista mercantil, considerablemente beneficiada. El interés por la preservación de los modelos tradicionales y sus consecuentes márgenes de ganancias

económicas es el que ha impulsado a los grandes empresarios de la cultura, la tecnología y el entretenimiento a presionar a los entes gubernamentales para hacer más rígidas las leyes de propiedad intelectual así como a invertir en el desarrollo de tecnología para la creación de dispositivos anticopia. El propósito que desde esta óptica pretende detener la mal llamada *piratería* se quiere valer tanto de recursos jurídicos como tecnológicos para impedir o minimizar la cada vez más activa reproducción y distribución de contenidos sin intermediarios propiciada por las características digitales de los nuevos soportes de la información a través de internet. El peligro inminente que representa para los intereses de las industrias tecnoculturales, la emergencia de un nuevo modelo de producción del conocimiento y de unas nuevas formas de regulación de los contenidos ha generado a su vez la emergencia y el despliegue de la fuerza de contención del *copyright* a través de recursos de toda índole, como lo explica Teresa Malina, en su artículo “Activismo copy-left”:

En apenas 15 años hemos presenciado el surgimiento y la extensión de agencias especiales y mecanismos jurídicos nuevos para la instauración de un orden de propiedad intelectual a escala planetaria. Es el caso del Tratado de Copyright de 1996 de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (WIPO, el brazo «intelectual» de la organización mundial del comercio), la DMCA norteamericana (Digital Millenium Copyright Act) o la CDEU (Directiva Europea de Copyright) orientadas a adaptar el modelo de propiedad intelectual a las nuevas realidades tecnológicas. También por las mismas fechas surgen los superproyectos de T CPA-Palladium y el DRM (también conocidos bajo la engañosa etiqueta de *trusted computing*): acuerdos tácticos entre empresas de hardware, software y entretenimiento para impedir el intercambio cultural imponiendo barreras tecnológicas a la copia y transmisión de archivos digitales.

(Malina, 2006: 166)

Aunque los activistas de la cultura libre se esfuerzan por visibilizar en internet y denunciar los casos de censura sobre contenidos, de restricción al uso de plataformas comunicativas y la persecución de páginas web así como de publicar lo que ocurre en relación con las reformas en las leyes de propiedad intelectual y derechos de autor que están restringiendo el acceso y la circulación del conocimiento y los saberes producidos por la sociedad, en su conjunto esta situación y su complejidad es desconocida para el público en general.

La reactividad jurídica de los defensores de propiedad intelectual ante la libre copia y transmisión de archivos digitales resulta incongruente en este punto de la historia de la humanidad. El conflicto entre estas dos fuerzas expresa la contradicción del sistema capitalista. En palabras de Wu Ming 1⁵ tal oposición

se da entre fuerzas productivas y relaciones de producción/propiedad. Al llegar a un cierto nivel, el desarrollo de las primeras pone inevitablemente en crisis a los segundos. Las mismas *corporations* que venden samplers, fotocopiadoras, escáneres y masterizadores y controlan la industria global del *entertainment*, se descubren dañadas por el uso de tales instrumentos. La serpiente se muerde la cola y luego azuza a los diputados para que legislen contra la autofagia. (Wu Ming 1, 2002)

La cita anterior expresa con claridad la paradoja existente en la polémica actual por el uso de la información y los contenidos en la era de la digitalización. Las barreras materiales al acceso, reproducción y distribución que implicaba la producción y circulación de los bienes culturales antes de la era digital supeditaban su gestión a la forma de la propiedad cosificada. Hoy esas barreras han sido superadas en muchos aspectos y lo que se constituye en un obstáculo, para ejecutar y potenciar las oportunidades de democratización de los bienes intelectuales y “la posibilidad de construir unas tierras comunales del conocimiento” (Malina, 2006: 162) a través de la tecnología, son más bien los modelos de pensamiento anclados en la era de la imprenta y de la propiedad.

3.2 EL COPYLEFT EN LA INDUSTRIA EDITORIAL

El mundo de la edición ya había cuestionado en las décadas de 1970 y 1980, antes del envión determinante de Richard Stallman y su Free Software Foundation (FSF), los principios de propiedad intelectual y aspectos como la duración y extensión del *copyright*. Estos cuestionamientos estuvieron enmarcados en la escena contracultural de la época conocida como *anticopyright* pero, aparte de animar un significativo movimiento de autoedición,

⁵ Ver más adelante el apartado 4.2, en donde se aclara la figura del autor colectivo.

no representaron una transformación importante de los procesos de edición pues no se constituyeron en un instrumento útil para los autores y el público, como pretende serlo en la actualidad el *copyleft*.

En el ámbito de la edición una obra es *copyleft* si asume el requisito mínimo de permitir su difusión y distribución no comercial. Lo que involucra la libertad de copia, su digitalización y distribución gratuita en internet. Esto garantiza la circulación de los bienes culturales y favorece en muchos sentidos a los tres principales sujetos de la edición: los autores, los editores y el público. Una de las principales diferencias que plantea el *copyleft* para el mundo de la edición radica en el lugar que le da dentro de la dinámica del ciclo editorial a uno de sus sujetos principales: El público. La legislación prácticamente excluye al público y cada vez le crea más restricciones para el acceso y copia privada aunque le concede algunos derechos relacionados con la reproducción y cita vinculados a la investigación y a la producción de conocimiento. Por el contrario el público es para el *copyleft* la piedra angular de sus políticas, como substancia de toda producción intelectual y cultural. Porque el público es precisamente el agente llamado a revitalizar la cultura desde los complejos y desde siempre existentes procesos de apropiación de los bienes culturales. Procesos que se han dado y se dan a partir de la permanente recombinación o, como lo llama el colectivo Wu Ming, *conmixtion*, basados en la copia, la variación, la mezcla, el plagio de los elementos culturales y cognitivos sin los cuales colapsaría la innovación y producción cultural. “El *copyleft* se instituye precisamente para que esta permanente recombinación, que funda los conocimientos y los saberes de una sociedad, siga siendo la materia libre (lo que muchos han llamado procomún) de ese mismo proceso que llamamos cultura.” (Rodríguez, 2006: 42)

El colectivo de narradores Wu Ming expresa reiteradamente la importancia histórica de esos procesos para la constitución de lo que hoy llamamos con orgullo nuestro acervo cultural y cuyo contenido y vigencia depende directamente del hecho de que los bienes culturales que lo constituyen pudieron circular en sus respectivas épocas y participar de esos complejos procesos de transformación a través del tiempo, para llegar a ser esos bienes

que hoy conocemos y a los cuales les otorgamos un carácter seminal en nuestra cultura.

Durante decenas de milenios la civilización humana ha prescindido del copyright, del mismo modo que ha prescindido de otros falsos axiomas parecidos, como la "centralidad del mercado" o el "crecimiento ilimitado". Si hubiera existido la propiedad intelectual, la humanidad no habría conocido la epopeya de Gilgamesh, el *Mahabharata* y el *Ramayana*, la *Ilíada* y la *Odisea*, el *Popol Vuh*, la Biblia y el Corán, las leyendas del Grial y del ciclo artúrico, el *Orlando Enamorado* y el *Orlando Furioso*, *Gargantúa y Pantagruel*, todos ellos felices productos de un amplio proceso de conmixión y combinación, reescritura y transformación, es decir, de "plagio", unido a una libre difusión y a exhibiciones en directo (sin la interferencia de los inspectores SIAE). (Wu Ming 1, 2002)

La legislación vigente en los países occidentales concede a los autores la titularidad frente a los derechos morales y los derechos de explotación de su obra, por tanto un autor es libre de decidir las condiciones en que va a ser reproducida y difundida su obra. No son las editoriales entonces las que definen estos aspectos cruciales para determinar el ciclo de valor de una obra y la vigencia de un autor. Es bien sabido que de la pertinencia de las decisiones editoriales depende directamente el éxito en términos comerciales y/o culturales de una obra. El *copyleft* apela a la libertad del autor para ejercer estos derechos de manera autónoma y en sintonía con la época en la que vive. Los defensores de movimientos de cultura libre insisten en señalar que las leyes sobre derecho de copia y reproducción son un vestigio de una época cuyo desarrollo tecnológico le impedía a los autores y mediadores siquiera concebir las posibilidades que abrirían las redes telemáticas. Lo análogo frente a lo digital. En el ámbito de la edición por ejemplo lo costoso y aparatoso que resultaba imprimir un libro debía compensarse con la garantía de que tanto el esfuerzo como el dinero invertido serían retribuidos. Las tecnologías actuales facilitan considerablemente los procesos tradicionales de impresión y ofrecen modelos alternativos de publicación y difusión de contenidos. Es bueno aclarar que propiedad intelectual y copyright son dos cosas distintas y que el *copyleft* no está contra los derechos de autor, al contrario, se basa en ellos. El *copyleft* a través de las licencias no restrictivas respeta y promueve el ejercicio de la propiedad intelectual lo que interroga es el monopolio de los derechos de reproducción (*Copyright*). Dentro del *copyleft*, las distintas clases de licencias

abiertas le permiten al autor determinar los permisos que concede al público. En el panorama general de los proyectos colectivos enfocados a la promoción y difusión de contenidos libres, el más pertinente para el mundo editorial es quizá *creative commons*.

3.2.1 LICENCIAS CREATIVE COMMONS

Creative Commons es una organización no gubernamental (ONG) sin ánimo de lucro fundada en 2001 en Estados Unidos. Funciona en San Francisco desde el 2002. Fue fundada por Lawrence Lessig quien mantiene viva su actividad intelectual y publica constantemente libros y artículos sobre las nuevas formas regulativas en internet. Para este proyecto uno “de sus principales objetivos es restablecer un equilibrio entre los derechos de los autores, las industrias culturales y el acceso del público en general a la cultura” (Vercelli, 2009: 2). Se vale de una plataforma web para que creadores/autores expresen derechos de autor y compartan las obras intelectuales. Así mismo diseñó un sistema web de licencias abiertas de liberación/reserva selectiva de derechos de autor de uso gratuito para gestionar derechos sobre las obras intelectuales. Su portal cuenta con un buscador que encuentra trabajos con licencias *creative commons* que se pueden compartir, reusar y mezclar. Por otro lado divulga toda la información legal pertinente para que la gente aprenda cómo es que puede participar de los proyectos y aplicar las licencias, así como enterarse de noticias sobre las cosas que están sucediendo en el mundo de la cultura libre. Tiene un lugar para donar dinero, dependiendo de la donación establece unos niveles y publica una lista de quienes son los donadores, entre los que están por ejemplo: Microsoft, Ebay, Milan Chamber of Commerce, Tweeter Inc, Google, Mozilla, y otros pequeños variopintos contribuidores que dan de 1,000 a 5,000 dólares. El proyecto Educativo de Creative Commons es bastante interesante pues ha adelantado una gran campaña de sensibilización sobre los beneficios de compartir información. En su página cuentan cómo están promulgando conocimiento bajo la licencia de *creative commons* en el Massachusetts Institute of Technology (MIT), que hasta el momento ofrece

1900 cursos para que la gente los pueda usar como desee y esperan que otras universidades alrededor del mundo se unan al proyecto.





Este sistema de licencias abiertas no es el único que existe, pero es el más difundido a nivel mundial. Actualmente las licencias *creative commons* tienen más de 50 traducciones a las lenguas del mundo y han sido aptadas a la legislación de casi 30 países. Las licencias abiertas tipo *creative commons* constituyen un instrumento mediante el cual se ejercen los derechos de propiedad intelectual de los autores y se perfilan como el paradigma de un nuevo modo de producción. Porque lo que ha puesto en juego la revolución informática es la experimentación “con nuevos modelos de producción de obras intelectuales. Modelos donde no se coarta la libertad del usuario para proteger la de los autores. Modelos donde cualquiera puede mejorar el trabajo de otros. Modelos donde, al fin y al cabo, estamos redescubriendo cómo cooperar.” (Malina, 2006: 178)

3.2.2 TIPOS DE LICENCIAS CREATIVE COMMONS

Las licencias ofrecen un amplio espectro de opciones para los creadores de obras y son aplicables a casi todos los campos del conocimiento humano. Hasta la fecha la Fundación Creative Commons tiene seis tipos de licencia con diferentes grados de apropiación por parte del público. Los autores deciden las condiciones bajo las cuales van a permitir al público el acceso y uso de su obra. La combinación de las cuatro condiciones genera las seis licencias cada uno con distintas características de liberación/ reserva de derechos.

En la tabla 1.1 se detallan las condiciones para generar los seis tipos de licencias *creative commons*.







Tabla 1.1 Condiciones para generar las licencias

CONDICIONES	DEFINICIÓN
 <u>Atribución</u>	<p>Permite a otros copiar, distribuir, mostrar y ejecutar el trabajo patentado y todos los derivados del mismo. Pero dando siempre testimonio de la autoría del mismo.</p>
 <u>No Comercial</u>	<p>Permite a otros copiar, distribuir, mostrar y ejecutar el trabajo patentado y todos los derivados del mismo, pero únicamente con propósitos no comerciales.</p>
 <u>Sin derivar</u>	<p>Permite a otros copiar, distribuir, mostrar y ejecutar <u>solo copias literales</u> del trabajo patentado, no estando autorizado ningún tercero a realizar trabajos derivados del mismo.</p>
 <u>Compartir igual</u>	<p>Permite a otros realizar trabajos derivados pero únicamente bajo una licencia idéntica. Este tipo de licencia, únicamente aplica a obras derivadas.</p>

Fuente: <http://co.creativecommons.org/>

La combinación de estas cuatro condiciones da como resultado las seis licencias ofrecidas hasta hoy, como lo muestra la tabla 1.2.

Tabla 1.2 Tipos de licencia *creative commons*

LICENCIA	DEFINICIÓN
 ATRIBUCIÓN	El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos.
 ATRIBUCIÓN – SIN DERIVAR	El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se pueden realizar obras derivadas.
 ATRIBUCIÓN – SIN DERIVAR – NO COMERCIAL	El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial. No se pueden realizar obras derivadas.
 ATRIBUCIÓN – NO COMERCIAL	El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial.
 ATRIBUCIÓN – NO COMERCIAL – COMPARTIR IGUAL	El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.
 ATRIBUCIÓN – COMPARTIR IGUAL	El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. Las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

Fuente: <http://co.creativecommons.org/>

Las licencias se expresan de tres formas (tabla 1.3) y cada una de ellas permite una aplicación con distintos usos. Estas tres formas son códigos que comunican su mensaje tanto a los usuarios humanos como a la maquinas de los motores de búsqueda.

Tabla 1.3 Formas de expresión de las licencias *creative commons*

TIPO DE CÓDIGO	DEFINICIÓN
Commons Deed	Es un resumen leíble por los humanos del texto legal con los iconos relevantes.
Legal Code	El código legal completo en el que se basa la licencia.
Digital Code	El código digital, que puede leer la máquina y que sirve para que los motores de búsqueda y otras aplicaciones identifiquen los trabajos y sus condiciones de uso.

Fuente: <http://co.creativecommons.org/>

3.2.3 Creative Commons Colombia

Creative Commons Colombia existe desde el 22 de agosto de 2006, cuando, en un evento inaugural que contó con la presencia de Lawrence Lessig, Colombia comenzó oficialmente a hacer parte del conjunto de países que han venido adaptando las licencias a su sistema jurídico. El país cuenta con las seis licencias existentes hasta ahora y que expresan las condiciones de cesión de derechos que el autor haya establecido. Los líderes de Creative Commons Colombia son Carolina Botero⁶, Alfredo Vargas, Jaime Rojas, Andrés Umaña y trabajaron en asocio con la Universidad del Rosario la fundación Karisma para hacer adaptación de las licencias.

⁶ Debemos a Carolina Botero, con quien se estableció contacto vía correo electrónico, la información sobre la gestión de esta filial en Colombia.

Creative Commons Colombia apoya proyectos particulares que desde distintos campos del conocimiento quieren emprender trabajos colaborativos y emplear sus licencias para los contenidos que generen. Así mismo participa y colabora en la organización de distintos eventos sobre cultura libre, como fue en el 2008 *Medelink*, y el Campus Party que es uno de los eventos más conocidos a nivel mundial en el ámbito de la tecnología y que desde el 2008 se realiza también en el país. Campus Party Colombia 2010 se realiza en Santa fe de Bogotá, en el mes de julio y contará con la presencia de Blas Garzón, líder de Traficantes de Sueños, primera editorial *copyleft* en español que dictará la conferencia “Liberando o librándonos de los libros” y el taller “Nuevas tecnologías y cultura libre” así como con otros talleres sobre cultura digital y derechos de autor como el que dictaran Carolina Botero y Maritza Sánchez “Jugar con Derecho de Autor y no morir en el intento”.

A continuación, en la tabla 1.4, se detallan las características de los proyectos culturales publicados en la página web de Creative Commons Colombia.

Tabla 1.4 Proyectos colombianos adscritos a Creative Commons Colombia

NOMBRE DEL PROYECTO	NOÍSRADIO	CARTOGRAFÍAS SONORAS	COMPARTIENDO CREATIVIDAD
CIUDAD	Cali	Bogotá	Medellín
DEFINICIÓN	Derivado de un proyecto de grado realizado por estudiantes de la Universidad del Valle, nace NoísRadio: un proyecto de comunicación alternativa. Un espacio virtual, independiente y auto-gestionado, sin ánimo de lucro cuyo propósito es producir, compartir y divulgar contenidos radiofónicos y multimediales que se inscriban en las dinámicas de la LibreCultura.	Es un proyecto colaborativo y en constante construcción, basado en una plataforma digital que permite la construcción de memorias urbanas a partir de la música y sus actores: los músicos de la calle, sus lugares y los transeúntes. El propósito principal es documentar, ordenar, catalogar, archivar y analizar el paisaje sonoro generado por los músicos de la calle de diferentes zonas urbanas.	Es una iniciativa de estudiantes de la Universidad EAFIT. Se presentan en formato de video las percepciones de diversas personas que explican qué es Creative Commons, copyleft y música libre, qué beneficios representa esta alternativa de licenciamiento para los artistas, ejemplos de grupos que están sintonizados con CC y antecedentes del tema.
INSTITUCIÓN	Universidad del Valle	Particulares	Universidad EAFIT

NOMBRE DEL PROYECTO	MUSICATOSIS	ALTAIR
CIUDAD	Medellín	Medellín
DEFINICIÓN	Es un proyecto creado en Medellín donde la música es la protagonista. Reseñas, opiniones, podcast, sets, videos, noticias y crónicas sobre eventos son algunas de las contenidos que se encuentran en este medio. Para sus creadores la música “es la expresión definitiva del ser humano, requiere talento, gusto, sentidos, habilidades sociales, comprensión de la realidad y mucho amor”.	Este laboratorio de experimentación digital de la Universidad de Antioquia funciona desde el año 2000. Se concibe en la actualidad como espacio creativo abierto y en permanente evolución donde se experimenta a partir de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Nació como emisora digital y ha crecido en el aprovechamiento de otros formatos como fotografía y video. Estudiantes y colaboradores espontáneos comparten a través de este medio sus contenidos creativos.
INSTITUCIÓN	Particulares	Universidad de Antioquia

Fuente: <http://co.creativecommons.org/>

Como puede observarse, estos proyectos, que encuentran en la música y los contenidos audiovisuales y multimediales su modo de expresión, son, sino más frecuentes, por lo menos más visibles, pues como ya se ha mencionado en este trabajo dichos campos del arte han sido más receptivos a estas prácticas de producción y divulgación del conocimiento. Es preciso aclarar, sin embargo, que estos no son los únicos proyectos existentes en el país, son sólo los que se publicitan en la página oficial de Creative Commons Colombia. Así mismo y aunque más difíciles de rastrear, en Medellín y en Colombia hay algunos proyectos editoriales digitales que están trabajando con licencias Creative Commons. Entre ellos se encuentran, la Agencia Pinocho (A-Pin) “El diario de lo que no es noticia” que es un proyecto editorial digital que recurre a diversos

géneros narrativos: poesía, opinión, periodismo, ficción, no ficción, y distintos medios de expresión como fotografía, audio y cómic. Es un proyecto valioso de cuidadosa concepción y factura. La agencia también expresa intereses educativos y ha diseñado y realizado talleres sobre un género literario llamado microficción periodística. Para licenciar sus contenidos usan, desde que eran un blog en el año 2009, la licencia “Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5 Colombia” tanto para la página como para la aplicación móvil que desarrollan con MDEPlus, una empresa de ingenieros de Medellín.

El Centro Editorial de la Universidad Nacional de Colombia usa las licencias *creative commons* en algunas de sus publicaciones, entre ellas la *Revista Colombiana de Biotecnología* que usa la Licencia de Atribución de Bienes Comunes Creativos (CC) 3.0, tanto para su versión electrónica como impresa. Del mismo modo la revista de investigación en el campo del arte, llamada *Calle 14*, de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas en Bogotá, usa para sus contenidos, tanto en versión electrónica como impresa, la licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-sin obras derivadas 2.5 Colombia. La Editorial Norma se lanzó a un ensayo con el proyecto digital *Leyendo hipertextos* que hace parte de la colección del Plan Lector de Editorial Voluntad. Este es un libro electrónico que hace un repaso histórico a la evolución de la comunicación comenzando desde la piedra y otros soportes y pasando por el papel hasta las pantallas. La licencia Creative Commons que usa es, Reconocimiento-No comercial-sin obras derivadas 2.5 Colombia.

A nivel mundial en el terreno periodístico también se están gestionando proyectos interesantes, el periódico español de difusión gratuita, *20 Minutos*, usa licencias *creative commons* y en la blogosfera hay una marcada tendencia hacia las licencias *copyleft*. En Colombia el periódico *El Tiempo* tantea con un ensayo en periodismo ciudadano y el periódico *El Turbión* que es el proyecto de comunicación del Movimiento por la defensa de los derechos del pueblo (MODEP) también hacen uso de éstas.

3.3 PROYECTOS EDITORIALES COPYLEFT

El rastreo cibergráfico realizado para realizar esta monografía dio cuenta de la existencia de proyectos editoriales cuya producción es licenciada con licencias *creative commons*. Para comprender sus políticas y dinámicas de producción se analizaron las páginas web en español de varios de éstos proyectos, ejecutados desde Argentina y España a través de una ficha de observación que pretendió identificar distintos aspectos de sus propuestas.⁷

Se extrajo además información de sus páginas web que se relaciona a continuación pues en los breves textos de presentación que por lo general se encuentran bajo la entrada ¿Quiénes somos?, se observan especificidades y matices que juzgamos preciso atender ya que el hecho de que publiquen con *creative commons* no las engloba estrictamente bajo una misma y única filosofía. Es preciso aclarar que no es solo el hecho de que usen licencias libres lo que define estos proyectos como alternativos, independientes o autogestivos como por lo general se definen, sino también sus propuestas de emprendimiento editorial que replantean las relaciones editor-autor o los distintos momentos del ciclo editorial, generando propuestas donde como en el caso de *El asunto*, ofrecen información práctica en su página para que los mismos autores se auto-editen y que va desde como diagramar el contenido hasta como hacer la cubierta del libro.

Así mismo, sus colecciones apuestan, en muchos casos, por contenidos de clara intencionalidad reflexiva y crítica sobre temáticas que no siempre encuentran resonancia en las editoriales tradicionales o en las de corte claramente mercantil donde abogan por títulos, autores y temáticas que mas que enriquecer la oferta cultural afirman los imaginarios dominantes e impuestos desde el ala más comercial de otras esferas de las industrias culturales, como lo son el cine o la televisión y en general el *entertainment*.

⁷ Ver anexo A1, Ficha de observación para editoriales, donde se discriminan los aspectos observados.

Tabla 1.5 Proyectos editoriales *copyleft* significativos

NOMBRE DEL PROYECTO	EL ASUNTO	ELOÍSA CARTONERA	TINTA LIMÓN	LAVACA	ULTIMO RECURSO
PAIS DE ORIGEN	Argentina	Argentina	Argentina	Argentina	Argentina
DEFINICIÓN	Trabajamos bajo el concepto de redes y la consigna "individualmente unidos" en donde no necesariamente hace falta "pertener" al proyecto, sino trabajar desde nuestra propia posibilidad.	Es un proyecto artístico, social y comunitario sin fines de lucro. Busca inventar una estética propia, desprejuiciada de los orígenes de cada participante, intentando provocar un mutuo aprendizaje, estimulada por la creatividad.	Es una iniciativa editorial colectiva y autogestionada. La tinta limón reclama siempre un trabajo de visibilización: aquel que hace emerger una narrativa política, un tejido de nociones, y un movimiento del pensamiento que crea nuevos lenguajes para nuevas prácticas. Que nombra lo que hasta entonces no tenía palabras.	Es una cooperativa de trabajo creada con el objetivo de generar herramientas, información, vínculos y saberes que potencien la autonomía de las personas y sus organizaciones sociales.	No asumimos la labor editorial como una empresa que busca utilidades comerciales, sino como una instancia de militancia que posibilita encuentros superadores de la lógica comprador-vendedor, escritor-lector, ya que sería infame tomar a la cultura y a los saberes como mercancías o bienes de consumo, o como conocimientos develados por "iluminados".
PRINCIPALES ACTIVIDADES	El asunto es un emprendimiento cultural que se encarga de la producción, difusión y distribución de material independiente.	Se editan libros con tapas de cartón comprado a cartoneros en la vía pública, pintados a mano por chicos que dejan de ser cartoneros cuando trabajan en el proyecto. Se publica material inédito, border y de vanguardia. Venta de libros.		Edición de libros , para sistematizar experiencias, crear insumos para su análisis y difusión y alentar el contacto directo con sus protagonistas.	La publicación de libros, la realización de investigaciones que permitan hacer más cercanas las experiencias tanto teóricas como prácticas de los momentos históricos analizados, así como producción literaria inherente a ellos.

NOMBRE DEL PROYECTO	TRAFICANTES DE SUEÑOS	LA MALA TESTA	VIRUS EDITORIAL
PAIS DE ORIGEN	España	España	España
DEFINICIÓN	<p>No es una casa editorial, ni siquiera una editorial independiente, que contempla la publicación de una colección variable de textos críticos. Es, por el contrario, un proyecto, en el sentido estricto de «apuesta», que se dirige a cartografiar las líneas constituyentes de otros órdenes de vida. . La construcción teórica y práctica de la caja de herramientas que, con palabras propias, puede componer el ciclo de luchas de las próximas décadas. Sin complacencias con la arcaica sacralidad de la cultura, sin concesiones para con los narcisismos del genio literario, sin lealtad alguna a los usurpadores del saber,</p>	<p>Es un proyecto autogestionado con la intención de ocupar un hueco más en el abismo existente entre la gente de la calle, la industria del libro y las editoriales "alternativas".</p>	<p>Es un proyecto de funcionamiento horizontal, asambleario y autogestionario, que nace con un doble objetivo: crear, con carácter estable, una infraestructura para la edición y distribución de libros que pudiera ser útil a un amplio espectro de personas y colectivos de la izquierda antiautoritaria; y fomentar la iniciativa propia la edición o reedición de libros con temáticas que, normalmente, no encuentran cabida o no reciben el trato que merecen en las editoriales comerciales.</p>
PRINCIPALES FRENTES Y ACTIVIDADES	<p>Una librería asociativa, una editorial y un punto que coopera con redes de distribución alternativa.</p>	<p>La intención es publicar títulos sobre nuestra historia social, política, cultural, etc.</p>	<p>Edición y distribución de libros.</p>

Fuente: Páginas web de las editoriales

4. DISCUSIÓN

4.1 LA EDICIÓN Y EL EDITOR EN EL MUNDO DIGITAL

La digitalización es uno de los aspectos más revolucionarios de la tecnología actual pues transforma la inscripción, transmisión y circulación de textos. Las posibilidades que engendra este acontecimiento obligan a la industria editorial a reconfigurarse. Editores, impresores, distribuidores, librerías, bibliotecas, autores y lectores están rearticulando sus prácticas en cuanto a lectura y escritura se refiere. Aunque en un comienzo resistente a participar de los modelos de publicación y circulación de contenidos que impuso la revolución tecnológica, la industria editorial ha tenido que adaptarse e incursionar a ellos. El escarmiento más contundente que en este sentido han recibido las industrias culturales ha sido el de la música. Monopolizada tradicionalmente por las grandes disqueras, cuyas estrambóticas ganancias les otorgaba un lugar de poder que parecía inmutable dentro del ciclo de producción de este arte, la industria musical tradicional fue sacudida en las últimas décadas por la versatilidad de los soportes digitales y el acceso a la tecnología que permite la producción, adquisición, reproducción y distribución de música prácticamente de forma gratuita. Este monopolio indefectiblemente afectaba la producción cultural pues las posibilidades de producción y circulación de la música estaban restringidas, no sólo por los costos inherentes al proceso de producción del soporte, sino además por el interés de estos mediadores (*managers*) en imponer modelos culturales que se ajustaran a los intereses de una industria que se ha movido mucho tiempo bajo patrones de mercado, sujetos a la belleza física, carisma, y potencial de explotación comercial de los artistas, más que a la calidad de sus propuestas y que en consecuencia ha silenciado los proyectos artísticos que no encajaran en sus modelos. Actualmente la música es uno de los campos del arte que más protagonista es en el activismo por la cultura libre. Los proyectos artísticos de músicos de todos los géneros que han podido ver la luz a través de los recursos que proporciona el software y el internet, han enriquecido considerablemente la oferta cultural y han democratizado el acceso y el consumo a sus productos culturales. Los músicos, entonces, no sólo se conforman con las facilidades de producción y

publicación que les permite la tecnología y que les hace poder prescindir de los mediadores, sino que consolidan proyectos culturales que se caracterizan por la pluralidad de propuestas y géneros, así como por un marcado interés en la consolidación de comunidades de creadores y consumidores activos, hoy llamados *prosumers*, y por el fomento del multiculturalismo.

Si como se venía diciendo la industria editorial ha sido y es en la actualidad una de las más resistentes a considerar modelos de producción distintos al tradicional, es cierto también que ha experimentado con formas alternativas para la producción y circulación de sus productos, como lo son la edición por encargo, practicada sobre todo para textos académicos, con bajas tiradas; además de la consulta de libros digitales que pueden “hojearse” en pantalla, gracias al sistema Google Books Search, el diseño y publicación de contenidos multimediales y la venta a través de la web, en diversas librerías online como Amazon, entre otros. Por la información obtenida en entrevistas realizadas a editores⁸ para esta monografía, podría decirse que a un nivel general la industria editorial tradicional es cautelosa a la hora de incursionar en pleno en el mundo de la digitalización y todas sus potencialidades. Leandro de Sagastizabal entrevistado para esta monografía lo explica de esta manera: “Creo que también hay un aspecto que tiene que ver con tradiciones editoriales. Casi todos los de más de 50 años, que todavía somos muchos en el mundo editorial, pertenecemos a esa especie que llamaríamos de los *migrantes* y no de los *nativos* en materia digital. Esto hace que tengamos que adaptarnos y en eso estamos, pero no podemos ser proactivos en el tema”. Muchas editoriales entonces, al implementar medidas intermedias como las expuestas anteriormente, se consideran a la altura de las demandas del mercado y de las necesidades de los nuevos públicos, o hasta simpatizantes de la libre circulación de contenidos. Pero estudiando el fenómeno un poco mas puede observarse que estas medidas son básicamente paliativas y no

⁸ Para la realización de ésta monografía se realizaron algunas entrevistas tanto a editores de enfoque tradicional como de enfoque colaborativo. Entre los más destacados, y que representan estas posturas respectivamente, están: Leandro de Sagastizabal, importante figura dentro del ámbito de la edición latinoamericana con una trayectoria de más de treinta años y Blas Garzón, líder del proyecto editorial Traficantes de Sueños, primero en editar en español con *copyleft*.

representan mayores transformaciones en la lógica de producción de la industria editorial. Primero porque no significan mayores ventajas para el público en comparación con los modelos tradicionales y segundo porque siguen resguardando como núcleo de su modelo de producción, la autoría y la restricción de derechos de copia y distribución, es decir el *copyright*. Este punto es importante porque hay una confusión muy frecuente cuando se habla de la digitalización de contenidos. La edición digital ha sido al parecer entendida por los editores tradicionales como una actividad paralela a la edición impresa, conservando casi las características de lo analógico. Poner un texto en internet para ser leído u hojeado o bajado incluso por el público, sea por parte de su autor, de la editorial, o de terceros, si bien es un avance significativo para la difusión de contenidos y el enriquecimiento de las culturas, no significa que ese texto libere algunos derechos o que sea de dominio público. Poner un texto en internet y protegerlo de los posibles usos inherentes a la digitalización, restringir esos usos, se puede llamar edición digital, pero está lejos de enriquecer las propuestas editoriales alternativas basadas en el compartir del modelo de producción del *copyleft*. Como ejemplo de las reservas y temores que la industria editorial tradicional tiene frente a la digitalización y sus potencialidades de uso puede tomarse la fuerte polémica que ha generado el megaproyecto de edición de Google que aunque al comienzo contó con cierto entusiasmo de los editores, al considerar el hecho de que fragmentos de libros aparecieran digitalizados en internet podría ser una especie de publicidad del libro impreso, luego se han venido retractando como lo hizo la asociación de editores estadounidenses. Es como si la industria editorial no quisiera comprender a profundidad las mutaciones que se están originando en las prácticas de lectura y consumo cultural. Si bien nuestros modos y gestos de lectura se han interiorizado durante siglos en los lectores debido a las características morfológicas de los impresos que instauró el *codex* desde antes incluso de la invención de la imprenta, y que muchos lectores que accedieron a la cultura escrita a través de los objetos impresos aun presentan dificultades a la hora de leer en pantalla, es claro también que hay otra clase de lectores de generaciones recientes que no presenta tales dificultades y que están acostumbrados a la gratuidad del ciberespacio o que hay ciertos géneros cuya lectura es fragmentaria y para los cuales la edición digital resulta ideal, pues se

pueden actualizar permanentemente y permiten facilidad de acceso o que es inminente el perfeccionamiento del papel electrónico, *Electronic Paper Display (EPD)*, que es susceptible de modificarse electrónicamente y es usado por el Reader de Sony y por el Kindle de Amazon, ambos dispositivos portátiles que permiten almacenar y leer libros y contenidos digitalizados (Libro-e). Roger Chartier entrevistado en el año 2006 por César Rendueles para la revista *Minerva* lo expresa de esta manera:

En realidad, los distintos miedos que generan las nuevas posibilidades tecnológicas tienen que ver con el modo en que desafían las categorías tradicionales que gobiernan la cultura escrita: el autor múltiple, característico del texto abierto, cuestiona los derechos de autor; la inmediatez de la copia y la distribución hace que se tambalee el estatus del editor, y la hipóstasis del dominio público destruye la identidad de la obra. (Chartier & Rendueles, 2009)

Estas transformaciones en los soportes de textos y en los hábitos de lectura modifican drásticamente la estructura y lógica de la industria editorial que se ve llamada a rearticularse. Si concebimos al editor como mediador y agente cultural activo es preciso que su gestión no se limite a los tímidos gestos de trasladar textos de un soporte a otro o de promocionarlos en internet. El estado general de las industrias culturales en la actualidad exige participación en las transformaciones que funda la tecnología y plantea retos a la figura del editor como intermediario, pues el texto electrónico permite al autor autoeditarse; permite al lector intervenir lo escrito tanto en su contenido como en su composición tipográfica; es decir, la digitalización permite tanto al autor como al lector ser editores de los textos. Si el editor no reconfigura su rol dentro del ciclo de producción de conocimiento se verá desplazado. Si insiste radicalmente en practicar el modelo clásico de la edición verá vulnerados sus intereses culturales y económicos. El editor como agente cultural dinámico está convocado a rearticular sus prácticas a participar de la construcción colectiva de conocimiento y a interrogar los esquemas de la propiedad intelectual. Como muchos autores de temas afines lo han manifestado, las restricciones de la propiedad intelectual del *copyright* más que defender los derechos de los creadores salvaguardan los intereses económicos de las grandes industrias tecnoculturales. Cuando los activistas del *copyleft* usan *eslogans* como “la cultura se protege compartiéndola” o “Nothing is more powerful than shared

knowledge” (nada es más poderoso que el conocimiento compartido) (Creative Commons, 2010) expresan la contradicción de fondo que hay en el hecho tan generalizado de hacer creer a los consumidores que, si respetan los derechos de autor, apoyan la producción cultural. Lo que se pretende con la publicación bajo *copyleft* y licencias abiertas es precisamente velar por el procomún. Es decir, por los bienes que pertenecen a todos y que por ende deben ser producidos, enriquecidos, y compartidos por cada uno de los agentes de la producción del conocimiento, eso es, para el *copyleft*, defender la cultura.

4.2 LA FUNCIÓN-AUTOR EN EL MUNDO DIGITAL

Roger Chartier en su libro *Libros, lecturas y lectores en la Edad Moderna* en el capítulo “Qué es un autor” revisa algunas de las hipótesis planteadas por Michel Foucault en su célebre texto de idéntico título y lo hace a través del examen de tres conjuntos de dispositivos —jurídicos, represivos y tipográficos— fundamentales para la invención del concepto de autor y con el fin de ampliar, profundizar y posibilitar futuras investigaciones sobre la función-autor, considerada por Foucault como una función estructuradora de los discursos. “La función-autor es característica del modo de existencia, circulación y funcionamiento de ciertos discursos en el seno de una sociedad”. (Foucault, 1969: 8)

Chartier, por su parte, asume el estudio de esta función clasificadora ya que es de vital importancia pues se halla “en el centro de todas las preguntas que relacionan el estudio de la producción de los textos con la de sus formas y la de su lectura” (Chartier, 1993: 89) El tema del *copyleft* y las industria editorial, como es perceptible, resulta vinculado a las reflexiones de estos dos autores, pues evidentemente las formas de producción de los libros modifican las relaciones entre las obras y los lectores y los modos de lectura.

Chartier determina que de manera precoz, desde el siglo XIV, con el libro manuscrito, antes de la imprenta, se puede hablar de la función-autor y que ésta no nace exclusivamente con la modernidad, en el momento en que se

instaura un régimen de propiedad para los textos, que es como frecuentemente se ha interpretado el texto de Foucault. Chartier llama la atención sobre otras dos ideas de Foucault que también son indicaciones cronológicas de la existencia de la función-autor. De un lado, aunque no proponga una explícita datación para este caso, está la posibilidad de ser castigado por un discurso transgresivo, instaurando una función-autor sujeta a la apropiación penal. El concepto de autor aquí es amplio pues alguien podía ser castigado no sólo por escribir un discurso que algún poder se sintiera en derecho de censurar, sino también alguien que imprimiera, hiciera circular o leyera ese discurso era castigado tan drásticamente como su autor. Chartier cita el caso de Antoine Augereau un impresor que fue quemado y ahorcado en la plaza Maubert el 24 de diciembre de 1534, acusado de imprimir carteles contra la misa y falsos libros. De otro lado la función-autor ejercida sobre los discursos científicos y los discursos literarios que se produjo en el siglo XVII o XVIII y que al parecer invierte la forma en que eran recibidos estos discursos, en la Edad Media por ejemplo, donde los discursos literarios circulaban sin que fuera importante la atribución a un autor, al contrario de lo que ocurría con los discursos de las ciencias naturales que reclamaban la validez y el respaldo de un nombre. Con esto Chartier amplía la propuesta de Foucault con referencias a la función-autor desde la época medieval.

Roger Chartier encuentra un antiguo ejemplo de la expresión de la función-autor, ya en el siglo XIV, cuando relata cómo Petrarca tomó estrictas medidas para que sus textos no fueran alterados por los copistas profesionales. La escritura autógrafa del “libro de autor” pretende controlar y estabilizar el texto en aras de establecer una directa y auténtica relación con el lector. Este hecho es una de las “expresiones mayores de la función-autor a saber, la posibilidad de descifrar en las formas del libro la intención creadora del texto” (Chartier, 1993: 85) Así, no sólo desde lo jurídico, como dueño del contenido, ni desde lo represivo, como responsable de las ideas que expresa y que lo comprometen, sino también desde lo tipográfico, lo morfológico y lo estético el autor manifiesta la intención creadora desde las formas de producción y circulación de su texto. La anécdota de Petrarca es interesante pues en esa intención de mantener con el lector un trato directo, sin las intervenciones de

los mediadores, en este caso los copistas, hay cierta relación con lo que hoy, seis siglos después, es posible para los autores a través del uso de otras tecnologías como el blog y el chat, entre otros. El trato inmediato con sus lectores ha sido siempre un punto importante en la creación literaria desde épocas muy lejanas. Digamos que hoy los llamados autores pueden publicar su texto sin intermediarios y entregarlo a sus lectores de manera directa y hasta en tiempo real. Aunque por otro lado el ánimo vigilante para que el texto sea fiel a lo que su autor quiere expresar sería hoy casi imposible de mantener, ya que si hay una característica dominante del texto electrónico, es su vulnerabilidad a las intervenciones ya no sólo de los mediadores entre el autor y el público, sino también de este último. Precisamente por esto el momento actual que vivimos representa oportunidades para la transformación de la función-autor en varios sentidos. Al no poder o no querer vigilar ni controlar el destino y el grado de intervención sobre los textos, estos devienen en un constructo colectivo que sigue, en su deambular, engendrando relaciones y estructuras cognitivas y no queda congelado en la categoría autor-individuo, más bien, la enriquece. Esto no es nuevo. Los grandes relatos sobre los que hemos edificado las culturas, han sido por su origen oral y libre, una construcción colectiva. Las condiciones actuales que determina la tecnología abren campos de interrelación que favorecen prácticas cooperativas y solidarias de producción del conocimiento, propias de la oralidad donde la autoría pierde su carácter regulador. Muchos artistas y científicos a través de la historia han sido conscientes del carácter público, plural, multifacético del pensamiento y sus modos de expresarse. En autores en cuya época era imposible predecir posibilidades tecnológicas como las que hemos alcanzado, pueden encontrarse ideas que parecen, o bien desear condiciones ideales para la construcción del conocimiento bastante similares a las que hoy tenemos, o bien exaltar las condiciones y características que lo propiciaban entonces y que hoy es posible visibilizar, rescatar y poner en práctica. En el poema “Cualquiera canta un cantar” de Manuel Machado se expresa de manera sencilla el modo de comportarse de los bienes culturales.” Hasta que el pueblo las canta/ Las coplas, coplas no son/ y cuando las canta el pueblo/ya nadie sabe el autor.” (Machado, 2010)

En el actual momento histórico la figura del autor se redefine. Si bien quizá es imposible como señaló Michel Foucault que los discursos circulen sin un sistema restrictivo si es posible que no sea más el del autor tipificado jurídicamente. “En el preciso momento en el que nuestra sociedad está en un proceso de cambio, la función-autor va a desaparecer de una manera que permitirá, una vez más, funcionar de nuevo a la ficción y a sus textos polisémicos según un modo distinto; pero, siempre según un sistema restrictivo, que no será más el del autor y que aún está por determinar o, quizás por experimentar”. (Foucault, 1970: 180)

Si, como se mencionó anteriormente, el *copyleft* da predominancia al público como el eslabón más importante de su modelo de producción y circulación de contenidos, entonces esto implica una redefinición de los otros dos sujetos del proceso: el autor y el editor.

4.3 EL AUTOR COLECTIVO

Desde la noche de los tiempos los contadores de historias gastan las suelas de sus zapatos (cuando los tienen) trasladándose de una aldea a otra, con los tambores y las guitarras a lomos de su mulo.

(Wu Ming, 2003)

La figura de autor tal como la conocemos habitualmente, como insiste en mostrárnosla cierta esfera de las industrias culturales, el autor-marca, es un invento reciente. Un invento fortalecido por el aspecto mercantil de la industria editorial. Un autor es hoy en día según los valores de la cultura dominante, una marca. Y como tal, este autor debe supeditar su existencia social y creativa a la impronta que su casa editorial le haya determinado. Su actitud debe corresponder con la imagen o el aura que se le quiere crear y en muchos casos sus libros dejan de corresponder con las necesidades de su proceso artístico para hacerlo más bien esclavo del estilo con el que se le caracteriza o la temática que ha hecho *boom* en el medio. Para un autor que ha caído en esta red de la producción editorial y de las leyes dominantes del mercado es generalmente muy difícil escapar, retomar el curso de lo que quizá significó

para él la escritura en un comienzo y participar de lo que ha significado la narración en la historia humana. Éste, como otros aspectos de la industria editorial que hemos abordado, está siendo interrogado

Hay un caso particular que ilustra el estado actual de los fenómenos editoriales y de la producción literaria en el ámbito del *copyleft* y la cultura libre. El caso del colectivo de narradores Wu Ming. Antes de llamarse así, este colectivo compuesto por cuatro jóvenes boloñeses emprendió un proyecto de guerrilla mediática llamada *Luther Blisseth*. El nombre fue tomado de un futbolista jamaiquino que jugó con el equipo Milán de Italia y que fue famoso por su mal desempeño. Bajo este seudónimo el colectivo lideró una serie de actos subversivos contra los medios informativos en la red que incluyó la abierta invitación a que creadores intelectuales de todo el mundo firmaran sus obras con este nombre. *Luther Blissett Project* (LBP) comenzó en 1994, duró cinco años y además de las intervenciones en el ciberespacio, el colectivo escribió una novela histórica ambientada en el siglo XVI y publicada en 1999 a la vez que realizaron un suicidio ritual. La novela llamada *Q* cuenta con 700 páginas, estuvo en la lista para el Premio literario *The Guardian* y sólo en Italia vendió doscientos mil ejemplares. En el 2000 fue publicada en español por Random House Mondadori, sello editorial al que el colectivo le impuso una licencia *copyleft* que concede a los lectores el derecho a la copia y distribución no comercial del libro. Este es un fenómeno sin precedentes en la industria editorial tradicional. Al abordar este tema con algunos de los editores entrevistados señalaron que ya muchas editoriales habían *migrado* a la edición digital, y que esto no era algo tan excepcional⁹. Una vez más se ve en estas respuestas el desconocimiento o la subestimación de la complejidad y magnitud de las propuestas editoriales del *copyleft*. El libro *Q* está editado en papel por Mondadori, aún así, en la página legal aparece, en lugar del clásico “todos los derechos reservados” del *copyright*, “algunos derechos reservados” del *copyleft*. Además el libro se encuentra en la página web del colectivo y

⁹ Vale la pena resaltar la importancia de la iniciativa de divulgación de la Biblioteca Ayacucho, editorial adscrita al ministerio de cultura del gobierno de Venezuela, con su proyecto de digitalización de las colecciones gracias al cual se puede acceder gratuitamente a su gran fondo editorial.

puede bajarse gratis en distintas versiones de archivo y en varios idiomas: español, alemán, holandés, francés, portugués, danés, polaco, griego. Con esto los autores, no sólo afirman su activismo político ya demostrado en la trayectoria de *Luther Blissett Project*; expresan además sus posiciones intelectuales sobre el concepto de autor. "El copyright es un instrumento superado, un residuo ideológico cuya existencia castra la inventiva, limita el desarrollo del "capital cognitivo", desarrollo que requiere cooperación social, brainstorming en todos los campos." (Wu Ming, 2002)

Luther Blissett Project acabó en 1999 pero en enero del 2000 el colectivo integró a un miembro más y se llamó Wu Ming Foundation. El término, como lo indican en su página web

es una expresión china que significa "sin nombre" (無名) o "cinco nombres" (伍名), según como se pronuncie la primera sílaba. El nombre de la banda debe interpretarse tanto como un tributo a la disidencia ("Wu Ming" es una firma muy común entre los ciudadanos chinos que reclaman democracia y libertad de expresión) como también un rechazo de la máquina-celebridad, en cuya cadena de montaje el autor se convierte en una estrella. "Wu Ming" también es una referencia al tercer verso del *Dàodéjīng* (Tao Te Ching): "Wu ming tian di zhi shi", "Sin nombre es el origen del cielo y de la tierra". Wu Ming (唔明) también puede significar "no comprender" en cantonés.

Con su nuevo nombre e integrante han tenido una orientación más directa hacia la literatura y la narrativa y han escrito y publicado varias novelas que son éxitos editoriales. Los nombres de estos escritores no son confidenciales; usan sin embargo, un nombre artístico compuesto por el nombre del colectivo más un número que sigue el orden alfabético de sus apellidos. Los cinco integrantes de esta banda de escritores, como también se autodenominan, son: Roberto Bui, Wu Ming 1; Giovanni Cattabriga, Wu Ming 2; Luca Di Meo, Wu Ming 3; Federico Guglielmi, Wu Ming 4 y Riccardo Pedrini, Wu Ming 5¹⁰.

Otras de las novelas publicadas por el colectivo Wu Ming son *Asce di guerra* (2000), *54* (2003) o *Manituana* (2007) Así mismo el guión de *Lavorare con*

¹⁰ De forma individual han publicado *Havana Glam* de Wu Ming 5 (2001), *Guerra agli Umani* de Wu Ming 2 (2004), *New Thing* de Wu Ming 1 (2004) y *Free Karma Food* de Wu Ming 5 (2006).

lentezza película dirigida por Guido Chiesa y la compilación *Esta revolución no tiene rostro* (2002) con diferentes clases de textos publicados en su boletín de noticias digital Giap. Sus obras se enmarcan dentro del género de la novela histórica, tendiendo más a una vertiente de esta que prefiere como protagonistas a personajes comunes que representan, no a los héroes históricos, sino a la gente del común que hace la historia. La elección de este género es una vía más de expresión del pensamiento del colectivo de narradores pues éste les permite trabajar en la reflexión y la metáfora de la gran Historia, de la historia oficial, “por eso buscamos y contamos historias de luchas sociales y políticas que pueden ayudar a construir un imaginario, una mitología para el presente”. (Wu Ming, 2001)

Wu ming es entonces un fenómeno editorial desde el otro lado de la industria y que sin embargo sabe aprovecharse de las lógicas del mercado tradicional. Al publicar con licencias *copyleft* conceden derechos al público pero se reservan otros que garanticen su subsistencia como autores. En sus entrevistas son claros al afirmar que no están dispuestos a dejar en manos de los grandes magnates de las industrias culturales los beneficios de un arduo trabajo colectivo de investigación y escritura. Así que sus obras son libres de reproducirse, distribuirse y modificarse siempre y cuando no se haga con fines comerciales. Si un director de Hollywood quiere hacer un guión basado en alguna de sus novelas debe negociar con ellos los derechos de la obra.

Wu Ming publica con grandes y reconocidas editoriales: Mondadori y Acquarela Libros en España y Einaudi que ha sido la más importante y prestigiosa editorial de izquierda en Italia y recientemente comprada por Mondadori. Obtiene de la industria editorial tradicional ingresos que le permiten ser un proyecto autosostenible pero a su vez entrega al público sus obras de forma gratuita y, a diferencia de editoriales y autores que ponen su obra en internet durante un corto tiempo o fragmentos de ella más con fines publicitarios que con el característico ánimo de compartir del *copyleft*, sus obras permanecen desde su lanzamiento, en distintas versiones electrónicas e idiomas, en su sitio en internet. De igual modo Wu Ming es radical en su rechazo a la parafernalia en torno a la figura del autor

como estrella, un genio, un individuo dotado'. 'Si hablamos del autor con A mayúscula, tal como cuando oyes que se dice "Arte", entonces estamos hablando de la estrategia de comercialización más trivial adoptada por la industria editorial: venden al autor como más importante que sus libros, una persona que está en una categoría superior, que mira al público desde una sensibilidad supra-humana... Ya no necesitamos "mártires" y "héroes" de la creación. Esas descripciones producen cultos alienantes. Comienzas con el "autor" y terminas teniendo una "autoridad". (Wu Ming, 2005)

Su constante crítica a la figura de autor aparece ampliamente expresada en los numerosos artículos y ensayos publicados en su página web. La producción literaria de Wu Ming no es sólo ficción; su página en internet que puede leerse en español, francés, inglés y portugués contiene el historial de sus artículos así como noticias, reseñas, videos, en relación con movimientos de contracultura y antiglobalización. En sus artículos y entrevistas Wu Ming expresa sus principios políticos y estéticos, sus críticas al capitalismo y a sus industrias culturales, y, puesto que su proyecto crea mucha controversia y curiosidad en los medios, explican también constantemente su modo de trabajo colectivo y su concepción del conocimiento su producción y su gestión.

Un concepto interesante que han venido contraponiendo al egocentrismo del autor individual, mítico, burgués, es el del *ecocentrismo*:

Para un pleno redescubrimiento del ecocentrismo en literatura, es necesario extirparnos de los huesos los músculos irritados y contraídos. Se necesita un masaje enérgico. La red nos exige hacer cuentas con una dimensión de "apertura" y nos desafía a confrontarnos con nuevas posibilidades, con el riesgo constante de "perder el estilo". Nos obliga a buscar un equilibrio. Nos exige poner en discusión el ego, a relativizar la figura del Autor. (Wu Ming, 2005)

Wu Ming entiende al autor colectivo como el punto de síntesis de una red mucho más grande y al hacerlo devela los falsos lugares comunes que ha institucionalizado la industria cultural. En esto ni son ni se consideran innovadores. Lo que el colectivo de narradores hace es, como ellos bien lo dicen, poner luz sobre algo que siempre ha existido. Constantemente hacen referencia al autor colectivo que caracterizó otras épocas históricas donde se gestaron obras que han sido pilares de la cultura occidental. Homero, Shakespeare, el folletín francés del siglo XIX como formas artísticas colectivas caracterizadas por el intercambio de ideas, la construcción de personajes e historias así mismo la existencia de relaciones recíprocas entre los autores y

los lectores que, en las publicaciones periódicas del folletín francés por ejemplo, se carteaban para proponer muertes, matrimonios y destinos para los personajes, que en muchos casos los autores aceptaban. Es quizá en estas prácticas, para citar nuevamente a Foucault, donde se configura una plataforma que “hace funcionar de nuevo a la ficción y a sus textos polisémicos según un modo distinto” (Foucault, 1970: 8).

Lo que a primera vista podría parecer una práctica irreverente del colectivo Wu Ming al replantear los modos y lógicas del mundo editorial, bien mirado no es más que el reconocimiento y la visibilización de un modo de trabajo que existe pero que no se reconoce ni afirma así mismo como colectivo. El autor, desde una mirada mercantilista, es el producto final y el exhibible, de una cadena de producción que incluye a editores, correctores, diagramadores y lectores que trabajan junto a él y que producen la obra conjuntamente. Iluminar esta realidad que ya existe constituye también para el editor más oportunidades que desventajas pues reivindica su rol como creador. El arte nunca ha sido una creación exclusivamente individual, es una creación común, un producto humano donde convergen el pasado y el futuro; un *Work in Progress*, que se resiste a la quietud, a las etiquetas, a los bautismos y que reclama la libertad que le es inherente y que a su vez puede otorgar.

5. BIBLIOGRAFÍA

Acuña, Oscar. (2006). *Manual de derecho de autor para las bibliotecas públicas en Colombia*. Bogotá D.C: Cerlalc.

Chartier, Roger. (1993) *Libros, lectores y lecturas en la Edad Moderna*. Madrid: Alianza Editorial.

Malina Torrent, Teresa. (2006) “Activismo copyleft. Liberar los códigos de la producción tecnopolítica”. *Manual de uso del copyleft*. [PDF]. Madrid: 159-192.

Rodríguez, Emmanuel. (2006) “Edición y Copyleft”. *Manual de uso del copyleft*. [PDF]. Madrid: 34-56.

Vercelli, Ariel. (2004). *La conquista silenciosa del ciberespacio*. [PDF]. Buenos Aires.

Vercelli, Ariel. (2004). *Guía de Licencias Creative Commons. Versión 2.0*. [PDF]. Buenos Aires.

6. HEMEROGRAFÍA

Benjamín, Walter. (1968) "El arte en la era de su reproductividad técnica". *Eco: Revista de la cultura de Occidente*, Vol. 18, Nov. 1968, pp. 78-110. Trad. Carlos Rincón.

Foucault, Michel. (1999) [1970]. "¿Que es un Autor?". *Literatura y conocimiento*. Ediciones de la Universidad de Los Andes. [PDF].

Vivas Hurtado, Selnich. (2009) "Vasallos de la escritura alfabética: riesgo y posibilidad de la literatura aborigen". *Estudios de Literatura Colombiana*. No. 25, Jul.-Dic. 2009, p. 15-34.

7. CIBERGRAFÍA

Beethoven, Ludwig van. (2010) “Cuatro manifiestos pro piratería” Mangas Verdes. [En línea]

<<http://mangasverdes.es/2010/01/14/cuatro-manifiesto-pirateria-video/>>

[Consultado el 11 de junio de 2010]

Chartier Roger, Renduelles Cesar. (2009) “El futuro del libro. Del código al hipertexto” [En línea]

<<http://www.letraslibres.com/index.php?sec=25&sibuscar=1&opciones=ALL&qry=del+c%F3dice+al+hipertexto&imageField.x=9&imageField.y=12>>

[Consultado el 11 de junio de 2010]

Machado, Manuel. (2010) “Cuatro manifiestos pro piratería” Mangas Verdes. [En línea]

<<http://mangasverdes.es/2010/01/14/cuatro-manifiesto-pirateria-video/>>

[Consultado el 11 de junio de 2010]

Altair Blog

<<http://altair.udea.edu.co/blog/>>

[Consultado el 11 de junio de 2010]

Altair Radio

<<http://altair.udea.edu.co/blog/>>

[Consultado el 11 de junio de 2010]

Biblioteca Ayacucho

<<http://www.bibliotecayacucho.gob.ve/fba/index.php?id=54>>

[Consultado el 11 de junio de 2010]

Campus Party Colombia

<http://www.campus-party.com.co/Edicion_2009.html>

Creative Commons

<<http://co.creativecommons.org/>>

[Consultado el 11 de junio de 2010]

Creative Commons Colombia

<<http://co.creativecommons.org/>>

[Consultado el 11 de junio de 2010]

El asunto
<elasunto.com.ar>
[Consultado el 11 de junio de 2010]

Eloisa Cartonera
<www.eloisacartonera.com.ar>
[Consultado el 11 de junio de 2010]

El turbión
<http://elturbion.modep.org/drupal/>
[Consultado el 11 de junio de 2010]

Fundación Copyleft .
<<http://fundacioncopyleft.org/>>
[Consultado el 11 de junio de 2010]

La Mala Testa
<www.lamalatesta.net>
[Consultado el 11 de junio de 2010]

La vaca
<lavaca.org>
[Consultado el 11 de junio de 2010]

Tinta Limón
<www.tintalimonediciones.org>
[Consultado el 11 de junio de 2010]

Traficantes de Sueños
<www.traficantes.net>
Consultado el 11 de junio de 2010]

Ultimo Recurso
<www.ultimorecurso.org.ar>
[Consultado el 11 de junio de 2010]

Virus Editorial
<www.viruseditorial.net>
[Consultado el 11 de junio de 2010]

Wu Ming Foundation
<<http://www.wumingfoundation.com/>>
[Consultado el 11 de junio de 2010]

8. ANEXOS

ANEXO A1

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EDITORIALES

EDITORIAL	
Nombre	
Antodenominación	
Idiomas en los que interactúa	
Idioma oficial	
Links	
Buscador propio	
Librería	
Fecha última actualización	
Interactúa eficazmente	
Tiene archivos de su producción. (artículos libros videos)	
Remite a otros servidores: youtube, facebook, blogs, etc	
Remite a info sobre CC y copyleft	
Se pueden bajar los libros, textos u otros. En que formatos	

ANEXO A2
ENTREVISTA A EDITORES 1

Fecha:

Nombre:

Tipo de Editorial:

Trayectoria:

- 1- Explique la importancia de su rol dentro del proceso editorial en general.
- 2- Para usted que es un autor?
- 3- Ha considerado otras formas de ejercer su profesión en el panorama actual del desarrollo tecnológico?
- 4- Concibe la posibilidad para los autores, de la autopublicación? Como la ve?
- 5- Que consecuencias cree que tiene este fenómeno para el mundo editorial como negocio?
- 6- Que consecuencias cree que tiene este fenómeno para la industria de los contenidos culturales?
- 7- Se siente satisfecho con el sistema que implementa para publicar libros?
- 8- Consideraría otras formas de hacerlo? Lo juzga necesario?
- 9- A su juicio, ¿a quién benefician los derechos de autor?
- 10- Considera pertinente la legislación actual de derechos de autor en relación con la circulación de contenidos que posibilita internet.
- 11- Para usted que es piratería?
- 12- Enumere algunas ventajas y/o desventajas de la piratería.
- 13- Qué conoce usted del concepto de Copy left y/o Creative Commons?
- 14- Considera que las editoriales que están publicando bajo licencias Copyleft, constituyen competencia para su proyecto editorial

ANEXO A3

ENTREVISTA A EDITORES 2

He notado en mi exploración biblio y cibergráfica que la industria editorial es particularmente resistente a los nuevos modelos de promoción y distribución de contenidos tipo Creative Commons y que pareciera querer mantener su poder en el mercado, sujeto a la figura jurídica del Copyrihgt.

- 1- Quisiera saber usted qué piensa de esto, es decir, de la voluntad de la industria editorial de permanecer en un modelo de producción que de acuerdo al desarrollo tecnológico puede ser muy vulnerable o llegar incluso a ser caduco? ¿A qué se debe?
- 2- Qué piensa del rol que el editor cumple en proyectos editoriales adscritos a estos movimientos de cultura libre? Piensa que para el editor tradicional es difícil concebirse de otra manera? O que está quizá muy impregnado de la dimensión mercantilista de la edición y que esto afecta su rol como agente cultural en la producción y transmisión de conocimiento?
- 3- Random House Mondadori, ha editado tres títulos muy exitosos del colectivo de narradores Wu Ming quien desarrolla una intensa labor de apoyo y promoción del copyleft y que usa licencias creative commons para toda su producción cultural. Todos sus libros, incluidos los de Mondadori, pueden bajarse de su página Web. ¿Conoce usted otros casos? Qué piensa de esta decisión editorial de Mondadori? Cree que es viable para la industria editorial tradicional incursionar o liderar éstas prácticas?

ANEXO A4

ENTREVISTA PARA AUTORES

Fecha:

Nombre:

Profesión:

Puede aportar información desde:

- 1- Se considera un autor o autora?
- 2- Porqué?
- 3- Cuáles son los mecanismos más frecuentes a los que usted recurre para poner a circular su obra entre el público?
- 4- Qué opinión tiene acerca de los intermediarios dentro del proceso de divulgación de su arte en particular?
- 5- Qué sugerencias tiene usted para optimizar el proceso mediante el cual un artista pueda crear, divulgar y comercializar su obra?
- 6- Qué otros formatos o tecnologías comunicativas pueden soportar su obra?
- 7- Está dispuesto a experimentar otras formas de divulgación de su arte, distintas a las tradicionales? Cuáles se le ocurren?
- 8- Le llama la atención la posibilidad de publicar en internet sus obras y dejarlas libres de derechos para que otras personas las usen, transformen o divulguen, o todas juntas?
- 9- Le interesa esta clase de circulación de sus obras?
- 10-Qué ventajas y desventajas le ve?
- 11-Alguna vez ha concebido o intentado crear una obra derivada de otra?
Que ha ocurrido?
- 12-Qué conoce usted del concepto de Copy left y/o Creative Commons?
- 13-Cree posible una sociedad sin derechos de autor donde los contenidos circulen libremente y los beneficios que generen las producciones intelectuales estén al alcance de todos, para su recepción, divulgación, transformación y comercialización?